

HuCARD

FIGHTING RUN

ファイティングラン™



Nichibutsu
Nihon Bussan Co., Ltd.

©1991 Nihon Bussan Co., Ltd.

HE
system

PC Engine

このたびは、ニチブツのHuCARD、“ファイトイングラン”を

お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱ひ方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。



5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

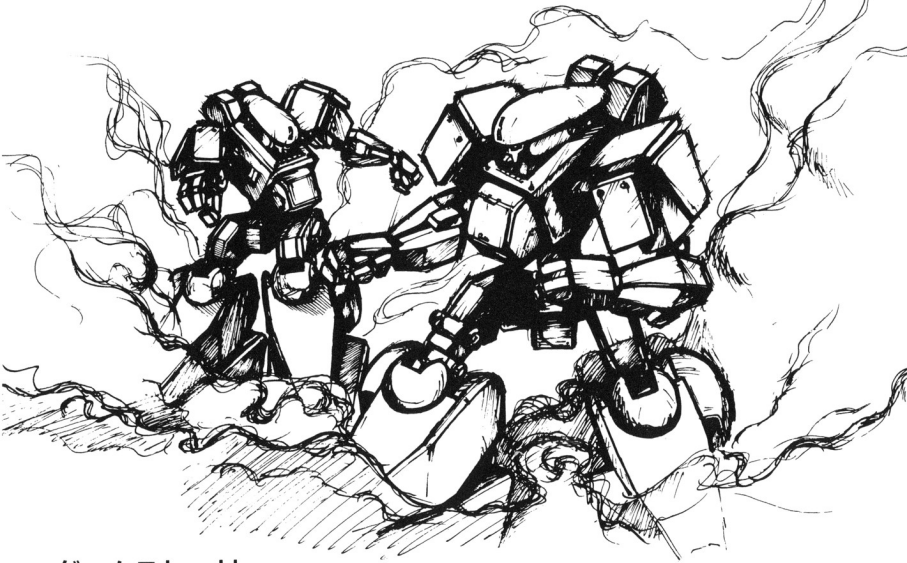
※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはH-E^{システム}専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び買貨業に使用することを禁じます。

ようこそ「ファイティングラン」の世界へ！



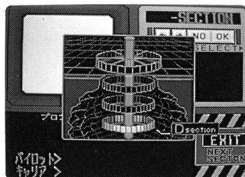
ゲームストーリー

ある小国で行われた経済革命は、全世界を巻き込み、これによって国家間の対立が無くなり、大規模な戦争が起こらなくなりました。軍はその存在価値を失い、消滅するように思われたが、廃棄処分の兵器を利用した“戦争ショー”が人気を集め、一大興業に発展する。やがて、これはエスカレートし、最新兵器を利用した、史上最大の格闘技「ファイティングラン」となるのである。

ゲームモードについて

《ファイティングランは4つのモードでプレイできます。》

プレイヤー 1PLAYERモード



きょうしや ま か ん
強者たちが待ちうける4つのセクションを勝ち抜くのが
もくてき
目的です。

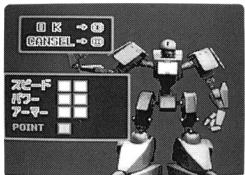
ほうこう い えら お
方向キーで行きたいセクションを選び①ボタンを押して
くだ
下さい。



き たいせんしや せんたく
セクションが決まるとそこにいる対戦者を選択しましょう。

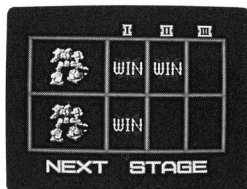
ほうこう えら お けつてい
方向キーで選んで①ボタンを押すと決定します。

けつてい まえ お せんたく もと
決定する前に②ボタンを押すと、セクションの選択に戻
ります。



さいご じ き おこな
最後に自機のセッティングを行います。

ほうこう かく せうげん けつてい
方向キーで各パラメーターを増減させ、①ボタンで決定
します。もしオプションウェポンを持っている時は、そ
せんたく おこな し あいかい し
の選択を行います。そして、いよいよ試合開始です。



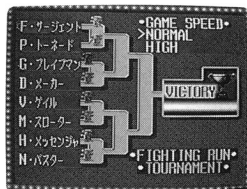
バイ エス V.Sモード

マルチタップがあれば2人で対戦することができます。
先に3勝した方が、“WINNER”です。



エディット EDITモード

すべてのキャラクターが自由に闘えるモード。
まず闘わせたい人物を方向キーで選び決まったら、“EDIT”に入ります。(パッドを選択するとプレイヤーの操作) 方向キーとボタンでパラメーターを設定し、“START”を選ぶと闘いが始まります。



トーナメント TOURNAMENTモード

1 PLAYERモードのキャラクターたちが、トーナメント形式で闘います。プレイヤーの選んだキャラクターを最後まで勝たせるのが目的です。

まずトーナメント表で勝たせたい人物を選び①ボタンを押します。スピードの選択で(HIGH)を選ぶと、高速モードになります。試合は基本的には観戦のみですが、プレイヤーは選んだキャラクターを手助けすることができます。

ひょうじぶ
1P用、表示部

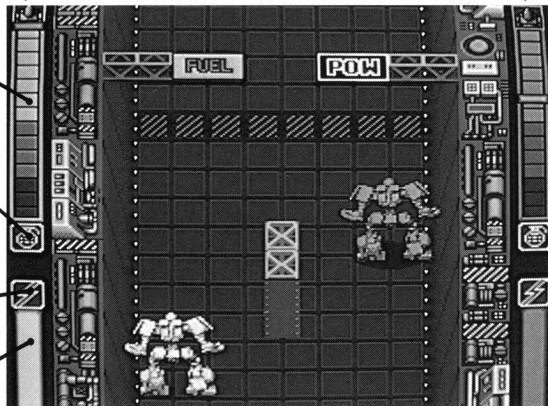
ひょうじぶ
2P用、表示部
(コンピュータ)

ダメージ・メーター

げんざい しよう
現在使用している
こうぼう ぶ き しようかいすう
後方武器と使用回数

げんざい しよう
現在使用している
ぜんぽう ぶ き
前方武器

エネルギー・メーター



- ダメージメーター▶ じ き たいきゅうりょく しめ 自機の耐久力を示すメーター。
コース上の **FUEL** を取ると少し回復します。
- エネルギーメーター▶ こうげき ぜんぽう ぶ き しよう げんしやう 攻撃や前方武器を使用すると減少していきます。
コース上の **POW** を取るか時間がたてば回復します。

① ボタンでアタック!

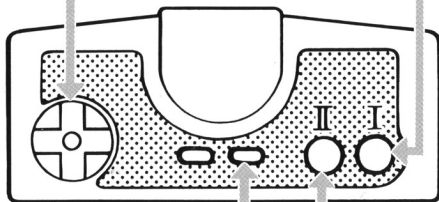
相手のいる方向によってパンチ、チョップ、ひじてつなどに自動的に切り替わります。押したままにするとガードをすることができます。

ほうこう 方向キー

自機を8方向に操作します。

ラン RUNボタン

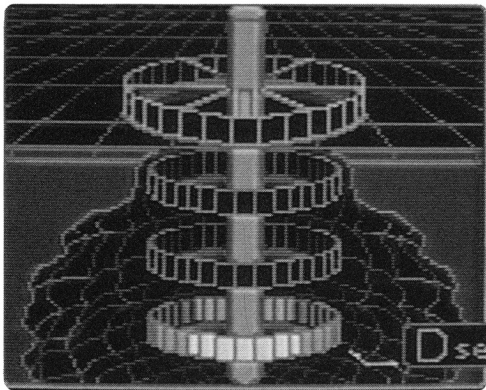
ゲームスタートや
ゲーム中のポーズ
に使用します。



② ボタンでオプションウェポン

オプションウェポン（武器）を持っていれば使うことができます。前方と後方の2つのウェポンを使用できますが、これも相手の位置によって、自動的に切り替わります。

せつめい ステージの説明



Aセクション (宇宙^{うちゅう}ステージ)
最強^{さいきょう}の相手^{あいて}が待ち受ける^う。

Bセクション (岩石^{がんせき}ステージ)
トラップ^きに気^つを付けろ！

Cセクション (溶岩^{ようがん}ステージ)
溶岩^{ようがん}の噴出^{ふんしゅつ}に注意^{ちゅうい}！

Dセクション (機械^{きかい}ステージ)
レベルは低い^{ひく}が油断^{ゆだん}は禁物^{きんもつ}。

てごわ 手強いライバルたち



オプションウェポンについて

オプションウェポンを手に入れるには、それを持っている相手を倒し、奪い取るしかない。ウェポンによる攻撃でダメージを与える事はできないが相手の機能を低下させる事ができます。

前方武器 (エネルギーメーターが満タンの時に使える)



サンダーホイップ

特殊なムチで相手に高圧電流を流す。



フレイムランチャー

火炎放射装置で相手を燃やす。

後方武器 (コース上のPOWを取ると使える)



ハンドグレネード

爆弾を後方へ発射する。威力は最強。



エクステンドガフ

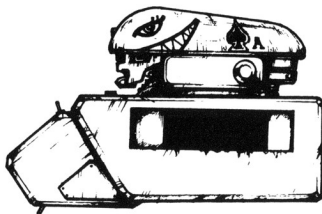
他の3つとちがい、不利な体勢から逃れるためのウェポン。
特殊ロッドで相手を振り飛ばす。

どうしよう 登場メカについて

進化の限界に達した戦車に代わり、近接
戦闘に主眼をおいた全く新しいコンセプ
トの陸上兵器が開発された。

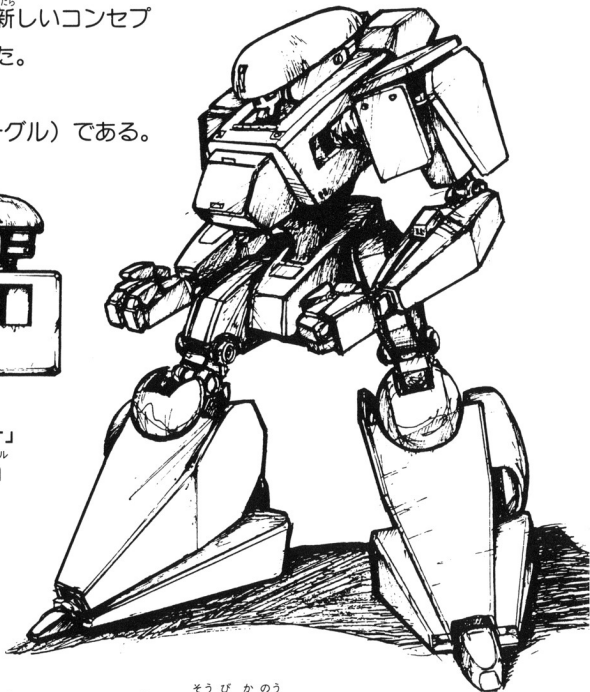
これが **S.V**

(ストライクビーグル) である。



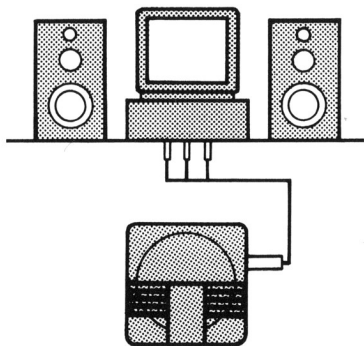
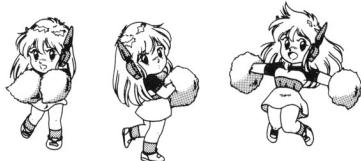
SV-4A「バジャー」

ぜん	ちよう	メートル
全	長	8.72m
そうじゆうりよう	トン	
総重量	19t	
じよう	いん	めい
乗	員	1名



※各ハードポイントにオプションウェポンを装備可能

さいきん 最近のビデオゲームサウンドは非常に^{ひじょう}ハイ
クオリティーなものが多いですね。もちろこの「ファイティングラン」もサ
ウンドプログラムを重視^{おお}して作られてい
ます。そこで、ぜひお手持ちのオーディ
オ機器^{きき}に接続^{せつぞく}してみてください。大迫力^{くだいはいくりよく}
のステレオハイファイサウンドが楽しめます。

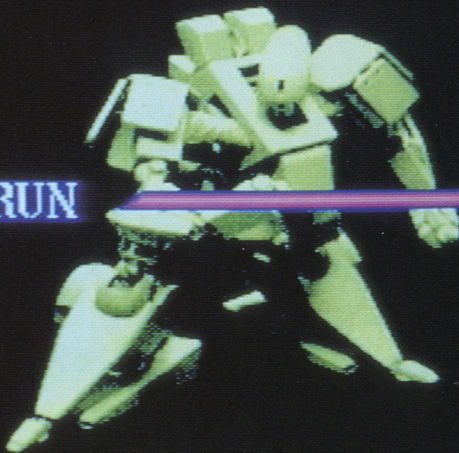


※接続方法は、オーディオ機器及びPCイン
ジンの本体の取扱説明書をご参考下さい。

ヒント・・・勝てない人のために^{か ひと}

- 正面^{しょうめん}パンチが一番強い！
チョップ^な等で接近戦をするよりも、一撃^{いちげき}離脱^{りだつ}でパンチを当てる方がいい。
- 障害物^{しょうがいぶつ}を利用しよう！
配置^{はいち}を覚えて相手^{あいて}にぶつけるのもテクニックの1つ。
- 体の芯^{からだ}を狙え！
パンチ等は当たる所によってダメージが変わる。攻撃する時は中心^{こうげき}を狙おう。
- 1試合^{しあい}終わるたびに手を休めて楽しく遊んで下さい。

FIGHTING RUN



Nichibutsu
日本物産株式会社

本 社 / 大阪市北区天神橋1丁目12番9号

ユーザーサポート (06)353-5353

平日: AM9:00~12:00・PM1:00~6:00